

O RASTRO: DIÁLOGOS ENTRE SOM E NARRATIVA NO GÊNERO DE HORROR

Bruno Almeida Ito¹
Carlos Eduardo Macagi²

RESUMO: Este artigo tem como objetivo realizar considerações sobre o processo produtivo experimental do média-metragem de gênero de horror intitulado *O Rastro*, realizado como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Cinema e Vídeo na Universidade Estadual do Paraná - Unespar. O processo foi idealizado a fim de atender uma necessidade de colaboração criativa mais eficaz do processo de edição de som na produção como um todo, uma vez que esse é usualmente relegado a segundo plano em produções comerciais. A intenção foi criar um processo em que trilha, ambiência e sons dialogassem abertamente e influenciassem todos os processos criativos de produção, desde o roteiro até a montagem, além de elementos do próprio gênero, gerando a necessidade de pensar novos mecanismos e dinâmicas de produção. Esse processo proporcionou uma apropriação orgânica do som à narrativa, tornando-o criativamente enriquecedor, apesar de ter sido trabalhoso e demorado. Por isso, é indicado tal emprego em roteiros curtos e que possibilitem uma equipe técnica pequena, além de abrir-se a novas proposições.

PALAVRAS-CHAVE: Som. Roteiro. Gênero de Horror. Produção experimental.

THE TRAIL: DIALOGUES BETWEEN SOUND AND NARRATIVE IN HORROR GENRE FILMS

ABSTRACT: This article aims to make considerations about the experimental film production of the medium length horror film entitled *The Trail*, conducted as a conclusion thesis of the Cinema and Video course of Unespar. The process was idealized to meet the need of a more creative and effective participation of sound designing in the film production as a whole, since it is usually comes second in commercial productions. The intention was to create a process in which soundtrack and ambience could be related openly and influence all the creative processes of production, from the screenwriting to the final editing, as well as the elements of the horror genre. Therefore, there is a necessity to think about new mechanisms and production dynamics. This process provided an organic appropriation of the sound to the narrative, making it creatively enriching, although it was laborious and time-consuming. Therefore, such usage is indicated in short scripts and with a small technical team, besides opening itself to new propositions.

KEYWORDS: Sound. Screenwriting. Horror Genre. Experimental film production.

1 Bacharel em Cinema e Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar). brunoalmeidaito@gmail.com

2 Licenciado e bacharel em História pela Universidade Federal do Paraná (UFPR); especialista *lato sensu* em História Cultural pela Universidade Tuiuti do Paraná; bacharel em Cinema e Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) e, atualmente, mestrando profissional em Preservação do Patrimônio Cultural pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). cmacagi@gmail.com

INTRODUÇÃO

Esse artigo relata os resultados de um projeto de trabalho de conclusão de curso realizado no bacharelado em Cinema e Vídeo da Universidade Estadual do Paraná - Unespar, o qual teve como objetivo produzir um curta-metragem de forma experimental, intitulado *O Rastro*³, em que o som guiaria todos os processos de produção, inclusive a escrita do roteiro, com a finalidade de construir um filme do gênero de horror. Este processo serve de contraponto à produção cinematográfica tradicional, em que o roteiro é feito em um primeiro momento, depois as demais áreas o interpretam e constroem o filme a partir deste, sendo que resta aos editores de som se adaptarem a esse processo já concluso, limitando-os criativamente. Assim, procurou-se elevar o som a um patamar de maior importância dentro da narrativa e esse questionamento pretende trazer reflexões sobre formas de pensar o som no cinema, bem como propor uma produção alternativa que possibilite maior liberdade criativa ao som, buscando um abstracionismo e experimentalismo que ajude a narrativa. Uma dificuldade recorrente nas produções cinematográficas é pensar que o momento de levar a sério o som do filme é no final do processo, quando a estrutura do filme está definida, limitando o caráter colaborativo do processo fílmico (THOM, 1999). Esse trabalho foi realizado em dupla, sendo um aluno especialista em roteiro cinematográfico e outro em edição de som, e foi orientado pelo professor Demian Albuquerque Garcia⁴.

Para atingir um resultado prático sobre a construção de medo através do som, a pesquisa precisou partir do estudo e análise dos elementos que caracterizam o gênero de horror, uma vez que esses são frutos de explorações bem-sucedidas de diversos cineastas durante a história do cinema⁵. No transcorrer do estudo, esses paradigmas foram tanto apropriados como moldados, a fim de servir as particularidades narrativas do curta para maior eficácia narrativa possível.

3 Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=C6tUp6Kp6-s>>. Último acesso: 07/09/2017.

4 Professor de Som e trilha para Cinema, Sonoplastia e História do Cinema na Unespar e, atualmente, doutorando em Cinema na Universidade de Picardia - Jules Verne.

5 Entre essas análises musicais, destaca-se a eficácia das apropriações das músicas experimentais de Krzysztof Penderecki (baseadas na manipulação eletrônica, na execução performática e na fragmentação melódica) nos clássicos *O Iluminado* e *O Exorcista*.

Rodrigo Carreiro (2011) procura listar as principais técnicas de construção de narratividade através do som nos filmes de horror a partir da concepção de Noël Carroll, em que o gênero de horror é definido por filmes que despertam uma sensação de rejeição ou repugnância na plateia por um ser ou uma experiência. Nesse sentido, Carreiro tem como foco três pontos principais: a voz, seja pela flexão do papel do grito e timbres dos vilões; os efeitos sonoros, como o uso do som fora de quadro para manipular emocionalmente, identificar monstro e dar sustos; a música, ou seja, como se dá as mais variadas formas de apropriação musical para criação de dissonância, sensação de desequilíbrio e estranheza (CARREIRO, 2011).

A motivação da pesquisa parte do resgate de Carreiro aos escritos de Peter Hutchings sobre a forte dependência entre o som e o cinema de horror, sendo que, somente após o advento do som, o potencial narrativo destinado a uma construção do medo cresceu exponencialmente, criando uma experiência mais rica e marcante para o espectador e consolidando o gênero. Apesar disso, os principais estudos do papel do som nos filmes subordinam os elementos audíveis aos visuais (CARREIRO, 2011).

Sonnenschein (2001) relembra o potencial da música em contar histórias independentemente do visual. Exemplifica através de óperas, nas quais a produção visual pode ser criada a fim de servir o elemento musical. Sonnenschein compara conceitos de teoria musical e estruturas de sonatas com estruturas narrativas clássicas de roteiro de cinema, sendo que ambos trabalham com a passagem do tempo (objetivo e subjetivo), criação e frustração de expectativa, tensão, adiamento de conflito, harmonia, ritmo, resoluções e associações emocionais (SONNENSCHHEIN, 2001).

Uma vez que o processo de criação musical possui muitos aspectos em comum com o processo de condução narrativa e um efeito significativo na experiência do horror, este estudo procurou investigar a possibilidade de um processo de produção cinematográfica em que a relação entre o som e o roteiro, entendido como uma primeira construção da narrativa, pode acontecer de forma mais direta e acentuada, a fim de enriquecer tanto o resultado criativo quanto o sensorial de um filme de horror.

Como ponto de partida, pautou-se na escolha de referenciais do gênero de horror que se destacavam pelo uso criativo do som e sua importância narrativa. Entre esses, se sobressaiu a série jogos *Silent Hill*⁶, cuja escolha ocorreu devido à expressividade que a série obteve com a trilha sonora, por meio do uso de música concreta e eletroacústica para criar uma atmosfera singular, a qual cria uma relação com o espectador/jogador de imersão/sonho necessária para a narrativa pretendida. A trilha dessa série de jogos é constituída por uma gama variada de sons, como ruídos de correntes de metal, rangidos, de rádio e uso de sintetizadores, os quais, ao serem ordenados em uma sequência rítmica, criam uma atmosfera de suspense, propícia para a construção do medo no jogo.

Nesse primeiro momento ocorreu uma pesquisa sobre o processo de criação do roteirista Hiroyuki Owaku (de *Silent Hill 2 e 3*) a partir de entrevistas realizadas em sites de notícias especializadas⁷, a fim de definir elementos gerais que fazem com que o jogo aborde o gênero de horror sob seu aspecto diferenciado e artístico. Por meio desse levantamento, destacaram-se três aspectos narrativos a serem trabalhados durante o processo: foco principal em trazer à tona um medo primitivo do espectador, em busca de um sentimento de horror fundamental, trabalhando à exaustão temas como sexo e morte; em segundo, há uma preocupação de fazer roteiros confusos e intrincados, com muitas informações da trama implícitas, contraditórias e com poucas explicações, a fim de gerar desconforto. Isso desorienta e traz um desconforto para o jogador, exigindo um esforço especial para entender o que está acontecendo. Para os criadores, por último, o jogo não tem como objetivo proporcionar sustos, mas “se rasteja para o medo que cresce dentro do espectador quando vê um personagem que nunca viu, um objeto fora do comum que deve ser sido deixado com alguma intenção ou que você não tem certeza se pode ou não ser perigoso”⁸ (NAKAZAWA; OWAKU; YAMAOKA, 2002, s/ p.). Sob essa perspectiva, procurou-se delimitar uma abordagem de cenas concentradas na construção do suspense e de uma atmosfera de imersão, estranhamento, claustrofobia e repulsa.

6 SILENT HILL, Japão, Konami, 1999. 1 CD-ROM, PlayStation; SILENT HILL 2, Japão, Creature Labs/Konami, 2001, 1 DVD-ROM, PlayStation 2; SILENT HILL 3, Japão, Konami, 2003, 1 DVD-ROM, PlayStation 2.

7 Como: <http://archive.today/XcZQM> (acesso em: 23/05/2014); https://www.youtube.com/watch?v=xLK-ZA4G_RyA (acesso em: 23/05/2014); <https://www.youtube.com/watch?v=KSku98HqIHU> (acesso em: 23/05/2014)

8 Tradução livre do autor.

A CONSTRUÇÃO SIMULTÂNEA ENTRE ROTEIRO E SOM

Os primeiros sons criados foram sintéticos⁹ e musicais, a fim de instigar imaginação para a criação da narrativa, com sons não convencionais que remetessem à carnificina. Buscava-se um projeto de som que dialogasse com a construção sensorial do roteiro por meio de subcamadas sonoras.

A tortura foi um tema que surgiu após a pesquisa dos jogos e influenciou a criação de uma trilha sintética, porém, emulando um som acústico. O som se caracterizava por uma batida que se assemelhava a um pedaço de madeira batendo contra um objeto de metal, fazendo-o vibrar e emitir um som com um reverberação metalizada. Este som se transformava, primeiramente com uma mudança nas frequências médias, dando uma característica arrastada, tal como em um armário de madeira sendo puxado. Essa mudança se repetia junto à progressão, até que o elemento final, uma frequência grave, dava peso para criar uma sensação de sufocamento.

Em seguida, foi feita uma trilha sonora baseada na característica religiosa de um dos roteiros apresentados, em que estivessem presentes cantos de coral, aliados também a um elemento estranho que está sempre presente na concepção do filme, que consistia em uma linha vocal sintetizada, que transitava por mudanças de notas, a fim de produzir estranhamento.

Após esta etapa, ocorreu o processo de escrita de cenas ou sequências isoladas a partir dessas trilhas compostas pelo coordenador de som, as quais eram apresentadas ao roteirista que, por sua vez, baseava-se nas mesmas para criar cenas. Nessa etapa do processo, os sons foram um estímulo com objetivo de libertar a imaginação de amarras formais e, assim, tentar encontrar um processo artístico fluído e livre, em busca de um “medo primitivo”, como procurado pelos artistas de *Silent Hill*. Para cada música produzida, procurava-se esgotar sua capacidade criativa adaptando-a para mais de uma situação e em enredos diferentes. Por vezes, mesclavam-se duas trilhas inteiras ou partes delas para escrever determinada cena.

9 Em termos práticos, o instrumento de criação foi o *Reason*, um *software* de criação sonora que utilizei para emular sons reais e sintéticos. A escolha do software em detrimento da utilização de sons reais se justifica pela facilidade de *workflow* (PROPELLERHEAD SOFTWARE **Reason**, versão 5. Suécia, 2010. 1 DVD-ROM).

Com as cenas escritas, o coordenador de som retrabalhava o som já feito ou realizava um novo som inspirando-se no material roteirizado. Por outro lado, cenas eram reescritas com base nessas novas trilhas, a fim de melhorar o efeito dramático da mesma. Durante esse processo de diálogo entre roteiro e som, foram criadas seis músicas, sendo que cinco delas foram criadas utilizando o *Reason* e uma delas executada com uma guitarra.

As músicas foram criadas e pensadas deste modo:

1 – Trilha Rádio: Uma das primeiras trilhas musicais, baseada em uma onda de rádio que ressonava sem um ritmo específico, mas que já possuía outros ruídos presentes na música. Essa trilha foi feita inteiramente com sintetizador e composta de outros sons.

2 – Trilha Carne: Nesta música, buscou-se criar um som que remetesse a “monstros” ainda não definidos. Sintetizadores virtuais foram utilizados para criar um som parecido ao som emitido por um animal. Diversos efeitos também foram utilizados com o objetivo de adicionar mais dramaticidade à música. Ao final, a trilha foi usada na versão definitiva, por ter uma textura que remete a sons de grito.

3 – Trilha Tensão: Inspirada na trilha de *Silent Hill*, utilizou-se de instrumentos virtuais, que remetem a canos de plástico e um vibra fone. Foi a música que mais inspirou os roteiros e pensa-se que isto ocorreu por criar uma atmosfera de suspense.

4 – Trilha Coro: Trilha construída a partir de cena escrita. A proposta inicial era utilizar-se de um coro orgânico (ao invés do coro criado por meio de instrumentos virtuais), mesclado a um som repetitivo para, assim, quebrar o ritmo do começo da música e transformar sua característica para algo mais imponente.

5 – Trilha Circo: Esta música foi baseada na “linha narrativa 2”. A intenção era elaborar uma música com temática circense, utilizando-se como base um *sample* de acordeom para chegar à textura de som que julgava-se necessário. Para criar o estranhamento, um piano de criança (também virtual) foi adicionado e uma improvisação foi feita, a partir do *sample*. A ideia era que o piano perdesse o sincronismo com o acordeom ao mesmo tempo em que mudava as notas, as quais inicialmente harmônicas se tornavam dissonantes.

6 – Trilha Final: A série *Silent Hill* tem também algumas músicas feitas de modo mais tradicional. Pensando nisso, foi criada uma música utilizando uma guitarra real, em contraponto a todas as outras músicas compostas. A trilha tinha um *riff* de guitarra base e conforme progredia eram acrescentados pequenos *riffs* para completar a harmonia. Foi livremente inspirada nas músicas da série de jogos e sua intenção era ser utilizada nos créditos finais, para mudar e, assim, ajudar a aliviar a atmosfera, devido ao seu aspecto diferenciado.

Com o passar do tempo, as cenas começaram a acumular em torno de quatro tramas narrativas e começou a criar outras para complementá-las, como um quebra cabeça, visando estabelecer um rumo para a narrativa para que o processo criativo não se dispersasse, impossibilitando sua continuidade.

As linhas narrativas criadas (por sua vez, divididas em sequências) versavam sobre:

Linha narrativa 1: um idoso, militar aposentado e torturador durante a ditadura, trouxe um mal desconhecido para um asilo que se comunica e age através de seu rádio antigo, o que, ao final, revelaria-se como os próprios torturados em busca de vingança. Foram escritas treze cenas em cinco sequências, em um total de cinco páginas.

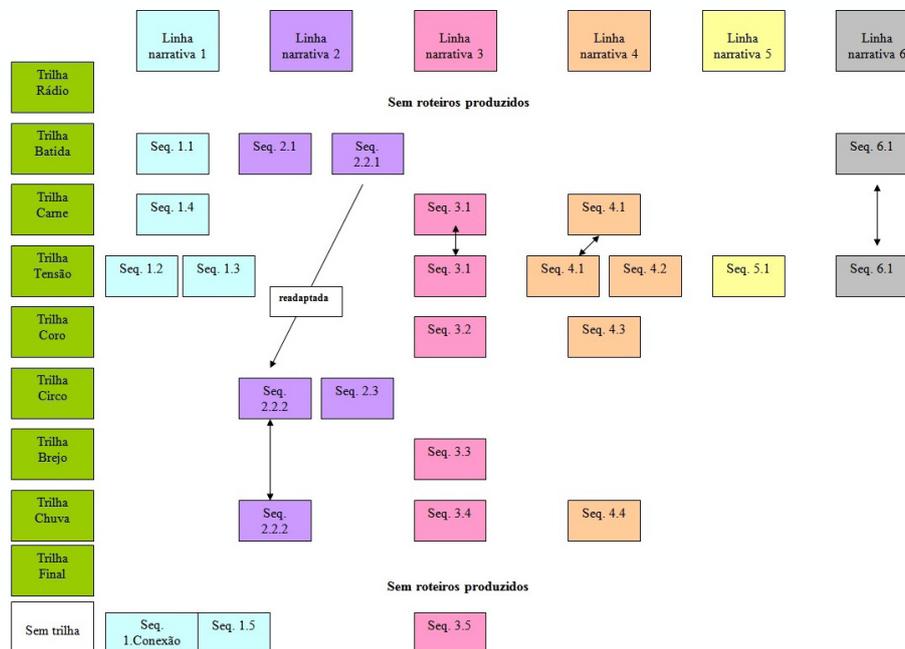
Linha narrativa 2: um homem deficiente mental recém-falecido que, desorientado e a procura de seu pai, é guiado sem questionar por um palhaço para um grande espetáculo de circo. Seis cenas, quatro sequências (sendo duas alternativas) e onze páginas.

Linha narrativa 3: um jovem estudante que tenta comprovar que seu vizinho é um professor desaparecido da Ditadura, até se realizar que ele é uma outra coisa e há algum tipo de monstro usando sua pele. Dez cenas, cinco sequências, em oito páginas e meia.

Linha narrativa 4: uma jovem dirige por um desacampado assombrado durante a noite para esconder o corpo de sua irmã gêmea. Dez cenas, três sequências, cinco páginas.

Completar as tramas com as músicas foi um processo criativamente trabalhoso, uma vez que as cenas foram criadas isoladamente sem pensar no arco geral de cada história. Em alguns casos mais críticos, chegou-se ao ponto do roteirista se utilizar da

trilha de outros filmes ou mesmo nenhuma¹⁰. Em determinado momento, foi pedido ao coordenador de som criar músicas de ambientação, pois a preponderância de músicas de atmosfera “pesada” dificultava para criar cenas de transição.



Por isso, o desenhista de som optou por criar sons naturalistas e narrativos, já vislumbrando um processo de pesquisa para a pós-produção de vários elementos sonoros, como textura de efeitos e *backgrounds*. Essa busca resultou na criação de paisagens sonoras feitas com bancos de som, misturando diversos elementos (chuva, carro, sinos), fato que adicionou um elemento de suspense na trilha. Foram produzidas trilhas para construção de ambiência, com a utilização de sons reais. A opção de criar trilhas com som ambiente foi uma proposta positiva para auxiliar o roteirista a imaginar situações novas.

Esse processo somou um total de trinta páginas de cenas ou sequências isoladas. A partir disso, foram discutidos novos rumos a serem tomados dentro do processo: o primeiro seria criar cenas que ligassem as quatro tramas em um possível longa multi-plot ou a exemplo de antologias clássicas de horror (como *Dead of Night*, 1945, ou *Black Sabbath*, 1963) e a outra possibilidade seria escolher uma das tramas e desenvolvê-la em um roteiro de curta fechado, dando ênfase ao aspecto qualitativo.

¹⁰ Como “The Awakening of Jacob”, de Krzysztof Penderecki e “Part II” do curta *Lucifer Rising*, composta por Bobby Beausoleil.

De início, foram propostas cenas que conectassem as quatro linhas narrativas para que o coordenador de som melhor visualizasse como a trama se desenvolveria, caso transformada em um longa-metragem, sendo, inclusive, escritas cenas para duas novas tramas maiores que abarcariam todas as outras. Apesar dessas considerações, optou-se em comum acordo por não transformar o processo em um longa-metragem, em parte devido a sua complexidade de produção, mas, principalmente, porque muitas histórias ainda careciam de consistência, clareza e qualidade suficiente ou acabavam em “becos sem saída”.

Por isso, preferiu-se escolher uma linha narrativa, cujo resultado estivesse mais acabado, satisfatório em termos de construção de suspense e relação de organicidade com as trilhas criadas para, a partir disso, estruturar um roteiro de um curta-metragem. A linha narrativa escolhida foi a de número 1 (que narra a história de um idoso, militar aposentado e torturador durante a ditadura). Segue uma enumeração de sequências produzidas dessa trama narrativa, através do processo descrito anteriormente:

Sequência 1.1 CENA 1: Samuel é acordado pelo vizinho de quarto, que reclama do rádio que ganhara de presente. Samuel o ignora e volta a dormir. CENA 2: Samuel sonha que está sendo sacrificado em um ritual demoníaco¹¹. Acorda e escuta o mesmo vizinho implorando por ajuda, pois é agredido por algo, enquanto os enfermeiros tentam socorrê-lo. CENA 3: Samuel tenta se levantar, mas, enfraquecido, cai no chão. Desmaia olhando os enfermeiros levando o corpo do vizinho.

Sequência 1.2 CENA 1: Samuel se confessa com um padre, mas não se escuta sua confissão em seu quarto. CENA 2: Samuel dorme. O rádio liga sozinho¹².

Sequência 1.3. Continuação direta da Sequência 1.2. CENA 1: O quarto de Samuel está completamente escuro, ouvimos somente os barulhos do rádio se intensificando. CENA 2: Um homem está estacionado na fachada do edifício do asilo, alguma coisa cai sobre o capô. CENA 3: O homem sai do carro. Vemos o rádio destroçado sobre seu carro.

11 Referência às seitas encontradas na literatura de H. P. Lovecraft.

12 Cena eliminada na versão final do roteiro.

Sequência 1.4 CENA 1: Samuel tem um pesadelo em que braços saem de seu estômago. Há uma insinuação de desejo sexual do personagem com a enfermeira¹³.

Sequência 1.5 (baseada na música “Part II” da trilha sonora do curta *Lúcifer Rising*, composta por Bobby Beausoleil). CENA 1: Enfermeiros encontram Samuel morto em sua cama.

Sequência 1. Conexão (sem trilha). CENA 1: Enfermeira realiza uma consulta de rotina. Samuel desabafa que vai para o inferno devido a seus pecados em vida. Enfermeira se oferece em chamar um padre.

O trabalho seguinte foi unir essas sequências através da criação de outras cenas. Para isso, foi necessário abolir por um momento o uso de trilha como ferramenta de improvisação, pois, uma vez que as tramas precisavam de um fechamento, havia necessidade de uma construção lógica que conectasse todas as sequências escritas anteriormente e tornasse o roteiro uma estrutura única e coerente. Para elaborar essa estruturação lógica, foram utilizados teóricos como Robert McKee¹⁴, Syd Field¹⁵, Jean-Marie Roth¹⁶, além das estruturas dramáticas do gênero de horror categorizadas por Noël Carroll.

O primeiro tratamento foi concluído dia 22/10/2013, completando três meses desde a criação da primeira trilha. Porém, para nós, o resultado não foi satisfatório. O roteiro ficou muito longo (com 21 páginas), a escaleta estava desequilibrada e a impressão era da história ser maçante e alongada. Por isso, em um segundo tratamento, procurou-se abandonar a estrutura em prol da fluidez do roteiro enquanto curta de gênero e, dessa vez, foi acrescentado ao protagonista um arco dramático falso, em que é criada a expectativa que os personagens podem melhorar, apesar de nunca o fazerem.

13 Cena remete a elementos que caracterizam os filmes e literatura de Clive Barker. Mais especificamente a *Hellraiser 2*, em cena de auto-flagelação de um indigente.

14 MCKEE, R. **Story**: substância, estrutura, estilo e princípios de escrita de roteiros. Curitiba: Arte & Letra, 2006. p. 383 – 384.

15 FIELD, S. **4 Roteiros**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1994.

16 ROTH, Jean-Marie. **L'Écriture de Scénarios – Édition Revue et Augmentée**. Vincennes: Chiron Editeur, 2012. p. 273 – 274.

Esse foi considerado o tratamento para filmagem e após esse momento o curta recebeu o nome *O Rastro*. O segundo tratamento foi concluído no dia 06/11/2013, com 16 páginas, seja com final original ou alternativo. Em seguida, foram realizados outros dois tratamentos literários, 29/01/2014 e 05/03/2014, nos quais houve pequenos ajustes nos diálogos e descrições para ficarem mais claras e naturais, além do acréscimo e mudança na ordem de algumas cenas e correções ortográficas.

Como próximo passo, o coordenador de som utilizou-se do roteiro final para criar uma prévia sonora do filme, a qual servia de base para ambiências, foleys, para criação de músicas, efeitos sonoros e reflexão sobre tempos de corte e como o filme vai se estruturar na montagem. Cada um destes elementos é pesquisado e criado a partir de bancos de som, servindo como referência para a futura criação, tanto por meio de processo virtual (por meio de sintetizadores) como por gravação em locação. O resultado dessa prévia foi positivo, sendo que este método guiou a estruturação da trilha sonora, possibilitando o desenvolvimento do projeto de som antes das filmagens, além de uma melhor compreensão sobre a relação de tempos na narrativa, como se daria a temporalidade do roteiro e da montagem¹⁷.

A junção de todos esses processos resultou no projeto de som do filme, que nunca serviu como um guia fixo para o som, mas sim agrega **várias** ideias que foram construídas ao longo do processo. Desde a criação inicial dos sons até a estruturação deles de acordo com o roteiro, a organização do som foi sendo feita pensando como ela se estruturaria juntamente à montagem e como se daria o trabalho de pós-produção do filme.

A organização das ambiências foi feita a partir da análise das cenas no roteiro. O primeiro passo foi definir o tempo e o ambiente para então pesquisar o áudio que mais se encaixasse dentro do proposto. Em ambientes internos, o coordenador de som optou por utilizar um *Room Tone* (Ruído de um ambiente fechado e vazio) para criar uma textura sonora mais interessante, além de deixar o som mais natural. Já em cenas em que se visava a construção de uma sensação de terror, diminuiu a quantidade de *Room Tone*, esvaziando o espaço e dando mais ênfase em outros elementos sonoros.

17 Inicialmente, posicionando na *timeline* do *Pro Tools* (software que utilizado para editar e mixar o som, além de editar e mixar as músicas por ele, usando o *Reason* exclusivamente como instrumento virtual) os arquivos de áudio, começando pelos efeitos chave do filme, e marcando na *timeline* a posição e número das cenas.

Já na pré-produção, havia conhecimento de que as gravações ocorreriam em um local com muitos cachorros e com possíveis intervenções sonoras dos vizinhos (cortadores de grama, reformas, festas). Por isso, já foi prevista a gravação de *foleys* e dublagens, servindo de garantia caso o som direto não fosse utilizável. Neste contexto, utilizou-se de um banco de som para a criação de uma prévia de *foleys*, que posteriormente serviram como um guia para o posicionamento dos arquivos oficiais.

Entre os efeitos produzidos antes do processo de edição, destaca-se o do rádio, que foi feito utilizando o banco de som, mas com diversas camadas diferentes e as batidas na madeira, feita por meio de um *sample*. O rádio foi pensado de forma que variasse de acordo com o terror na cena, ou seja, serviria como elemento de tensão conforme a cena demandava, sendo que os parâmetros sonoros mudariam para influenciar o espectador de acordo com o proposto. A batida na madeira foi um dos elementos cruciais para a criação do roteiro e nesta etapa foi posicionada em dois momentos: logo no início do filme e na cena em que o personagem Santos morre.

EXTENSÃO DA EXPERIÊNCIA DE SOM E ROTEIRO PARA OUTROS SETORES DA PRODUÇÃO

101

Em face dos resultados satisfatórios do processo de escrita do roteiro através do som, procurou-se engajar outros departamentos para estender a fórmula **à pré-produção e às filmagens**. Dessa forma, a equipe de arte e fotografia partiria de processos similares para obter os resultados desejados. Este trabalho colaborativo tem a capacidade de tornar o produto final mais complexo e interessante, pois **só** “quando as diferentes áreas influenciam umas às outras, o filme começa a ter vida própria”¹⁸ (THOM, 1999, s/ p.). Porém, encontrou-se dificuldades em mobilizar a equipe sob esse propósito. Após alguns meses de tentativas e poucos resultados, optou-se em prosseguir **a pré-produção e filmagens de forma tradicional**. Uma exceção consistiu no processo de ensaio com os atores, em que foram tocadas trilhas produzidas para o curta aos atores, a fim de que eles melhor entendessem a atmosfera sonora do curta e isso os instigasse a trabalhar sobre a mesma. Tal processo possibilitou improvisações e compreensão de andamento da cena, o que teve resultados gratificantes em termos de dramaticidade.

18 Tradução livre.

O curta foi decupado e dirigido conjuntamente entre o roteirista e o coordenação de som. As filmagens ocorreram entre os dias 28/03/2014 e 13/04/2014 em seis diárias e em duas locações. O roteiro contava com 17 páginas, a decupagem com 102 planos e 36 cenas. A equipe técnica possuía 22 pessoas, além de seis atores com disponibilidades de horários conflituosos. Uma estrutura grande, considerando que se trata de um curta universitário sem orçamento.

As filmagens desse curta em específico foram particularmente **difíceis e complexas se comparada** a outros curtas universitários executados pelos diretores até então. Em uma filmagem dessa complexidade, seria inviável a aplicação do processo de construção criativa similar ao realizado na construção do roteiro, pois seria algo que levaria talvez anos para ser realizado em sua completude e não se enquadraria nos prazos acadêmicos. Assim, foi tomada a decisão de aplicar uma forma mais usual de produção, contando com apoio dos estudantes e colegas da faculdade que embarcaram em nosso projeto. Estipula-se que, em caso de repetição desse mesmo experimentalismo com o som, dever-se-ia escrever um roteiro menor e de execução simples, que possibilitasse a utilização de uma equipe pequena, para que ocorra um melhor diálogo entre o som e outros setores criativos equipe, a fim de melhor reproduzir a experiência ocorrida com o roteiro nas filmagens.

102

PÓS-PRODUÇÃO

Entre todas as **áreas do filme, a pós-produção foi a que mais se adaptou na lógica** de diálogo proposta, tanto a edição de vídeo como a cor tiveram resultados interessantes e problematizaram o curta, indicando novos caminhos para o seu desenvolvimento narrativo e sendo muito determinantes para o seu resultado final.

Como montador, foi escolhido um colega do curso de cinema já graduado e que havia acompanhado todo processo até então, desde a concepção do projeto acadêmico, primeiros tratamentos do roteiro, trilhas e, até mesmo, na assistência de produção, durante as filmagens. Como era alguém que já estava dentro do processo, havia revisado e opinado sobre o roteiro, tendo assim, desde o início, a proposta estética do projeto conceitualmente muito clara. Nesse sentido, a montagem abriu espaço para que o montador acrescentasse

próprias percepções de ritmos, transições de cenas e melhor escolha de atuações, sendo estruturada de acordo com o projeto de som. O projeto de som auxiliou o montador a entender como se daria o andamento do filme, uma vez que nele já estava indicado o tempo e mudanças entre cenas e planos. Apesar disso, o editor teve a liberdade de seguir seus próprios caminhos, ajustar e opinar.

As faixas musicais “Trilha Batida” e “Trilha Carne” também serviram de referência para a montagem e influenciaram a edição do filme como um todo, destacadamente em termos de ritmo. As duas músicas tiveram sua contribuição baseada em uma pulsação repetitiva, intercalada por um momento sem som além do eco da batida anterior. Esta característica influenciou na inserção de *telas em preto* entre algumas cenas do filme, procurando reproduzir a mesma característica pensada durante a composição da música. As trilhas musicais também passavam por uma transformação à medida que outros elementos eram inseridos, mudando a característica do som, assim como o ritmo da montagem.

Com a inclusão das trilhas, sons e dublagens, o curta (que já virara um média) sofreu mudanças significativas, a fim de conceder uma “atmosfera”, aumento da tensão dramática, imersão e realismo e de ritmo mais fluido. Mesmo as trilhas originais do processo estavam acompanhadas de novos elementos sonoros, como as próprias dublagens que ressignificaram as cenas a partir dos cortes brutos e concederam uma nova dimensão diegética, além do visível.

A criação de atmosfera pelo som casou-se com tratamento de imagem realizado pelo diretor de fotografia, o qual acrescentou uma estética carregada e sombria, além de melhor identificá-lo como filme de gênero. O colorista também propôs criar uma curva de dessaturação para o filme, que acompanha o arco narrativo do protagonista.

EDIÇÃO DE SOM

Quanto ao projeto de som, era necessário organizar o que havia sido pensado originalmente, separar do áudio captado das filmagens o que serviria para o filme, editar o som direto e separar o que poderia utilizar de diálogo ou efeito, para após analisar o que deveria ser refeito. Nesse processo, foi utilizado muito do que foi captado, tanto para usar de textura junto às ambiências como os diálogos. Assim, foi possível, de início, inserir sons para

dar mais realismo ao filme, através dos *foleys* gravados e os efeitos anteriormente criados durante o processo. As ambiências também foram úteis, principalmente na substituição do som direto pelas dublagens realizadas. Também foi o momento de organizar a relação de todos os sons, mixando para destacar ou não certos pontos. Duas cenas merecem destaque nesta etapa:

Cena 16: A cena acontece após um pesadelo de Samuel e apresenta a morte do personagem Santos. Este é o primeiro ponto do filme que ocorre a aparição de uma das pessoas que o personagem de Samuel torturou e matou (personagem Mulher). Segundo o roteirista, a Mulher era confusa pela forma que morreu, e fazia aparições divididas entre o pedido de socorro e a ira por ter sido morta. Nesta cena, a personagem encarna e mata Santos da mesma forma que teria morrido na tortura, possivelmente sufocada. Sua aparição acontece por meio do diálogo somente, como se ela estivesse se comunicando através de Santos. Encontrou-se certa dificuldade para mixar a cena, pois quatro personagens falam simultaneamente em outro cômodo da casa. Para emular esta espacialidade, foram utilizados alguns filtros, de forma que o som tivesse características de estar em outro cômodo. Esta decisão não foi mantida, pois todas as vozes pareciam embaralhadas e difíceis de definir. Optou-se por diminuir a presença dos personagens de Julia e Osías, que diegeticamente estavam ao lado de fora da porta ouvindo a morte de Santos, e se concentrar somente em Santos e a Mulher o possuindo no quarto. Este exemplo de decisão de mixagem serviu para várias decisões que foram tomadas durante o filme, a fim de buscar selecionar da melhor forma possível a posição do som no espaço para potencializar a narrativa.

Cenas 21 a 33: Durante esta sequência, vários elementos sonoros recebem destaque ou são ocultados. Entre eles a música “Trilha Coro”, editada para utilizar somente o som sintético agudo, ainda mantendo a característica de ciclo e repetição utilizada durante a construção das demais músicas. Dependendo da cena, ela se destacava, principalmente dentro do quarto em que o Homem Alto ataca Julia. Conforme a cena progrediu, foi se misturando os momentos em que a música aparecia até chegar um ponto em que esta era o elemento sonoro mais presente.

Outro elemento importante são os **áudios** de tortura gravados durante as dublagens, que foram posicionados na cena como se estivessem sendo emitidos do rádio durante a aparição do Homem Alto. Em certo momento, os gritos do torturado no rádio se transformam em um som característico do referido monstro, criando uma personalidade sonora e concedendo vida a um personagem que antes não emitia nenhum som. Este som foi criado usando um trecho da tortura, repetindo-o e processando com uma série de efeitos, para assim chegar a um ponto em que a voz lembraria mesmo um monstro. Esses detalhes enriqueceram a cena, ajudando a criar o contexto imaginado no roteiro, juntamente com a edição de vídeo e a estética fotográfica, o que marca pontualmente o que foi desenvolvido durante a fase de edição e mixagem, em busca por potencializar a narrativa junto às demais áreas.

A decisão de dublar algumas partes do filme foi tomada com base na análise da **locação** a ser filmada. Essas gravações ocorreram em três dias, nos quais se dublaria passagens de quase todos os personagens em estúdio, com exceção de uma personagem por questões de agenda. É importante destacar que neste processo foi decidido gravar uma cena em que o personagem Homem Alto passa por uma sessão de tortura com o personagem de Samuel, indicando o passado destes personagens pelo som, a qual foi posteriormente incluída na edição de som do filme (através do rádio nas cenas 21 e 33, comentadas acima). Para as dublagens, utilizou-se um processo de ADR (*Automated Dialogue Replacement*) em que era passado os diálogos para os atores ouvirem e logo depois repetirem como falaram, utilizando o som direto como guia. Essa dinâmica foi bem-sucedida, sendo a maioria dos diálogos necessários substituídos de forma satisfatória.

Entre as **músicas** criadas durante a escrita do roteiro, as trilhas “Trilha Batida”, (inserida na cena 1 e cenas 15-16) e “Trilha Carne” (cena 6) foram definidas como se encaixariam junto ao filme desde o processo de construção do projeto de som, uma vez que a escrita do roteiro se iniciou a partir delas e elas atendiam ao que o filme necessitava. Esta decisão criou uma base para a edição antes mesmo do filme estar disponível para o montador. Na sequência final do roteiro, em que o personagem de Samuel foge do asilo, foi utilizada a música “Trilha Coro”, baseada em uma cena não incluída no filme. Esta escolha

foi feita depois de uma análise do que era preciso para a sequência, que era justamente algo contínuo que ligasse as cenas dispostas em montagem paralela, de forma que o espectador sentisse o fluxo do roteiro final, potencializando a imersão narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi gratificante chegar ao final do processo e ver a versão final de *O Rastro* com as trilhas originais juntas às cenas por elas inspiradas de forma orgânica, além da “Trilha Coro”, readaptada para encaixar na sequência final do filme, que havia sido escrita sem o uso de nenhuma trilha.

Cada filme tem demandas específicas e cada processo tem seu tempo e suas particularidades. Esse processo de construção colaborativa iniciou em março de 2013, sendo encerrado em novembro de 2014, levando quatro semestres acadêmicos para ser concluído. A produção das músicas e escrita dos roteiros tomaram um grande tempo, além de exigir uma grande disposição para completar um trabalho que por vezes parecia infundável. Houve atrasos e dificuldades durante esse longo processo e ocorreram carências em equipe e estrutura. Esse método laborioso, demorado e pouco prático entrou em choque com exigências de prazos acadêmicos, não sendo possível se alongar ou explorar novas formas interativas de diálogos entre o som e o roteiro. Mesmo assim, buscou-se o máximo possível que *O Rastro* fosse feito dentro dos limites da produção cinematográfica universitária.

Espera-se que essa experiência abra um leque de possibilidades para futuros trabalhos sobre formas alternativas de produção. *O Rastro* foi criado sob uma lógica própria de produção sonora e narrativa, com a finalidade de chegar mais próximo a um processo cooperativo entre o som e demais segmentos da produção. Pensa-se que a produção cinematográfica, principalmente a universitária, deveria pensar em formas alternativas de produção, com o objetivo de enriquecer o audiovisual enquanto tal. O som em um filme é tão importante quanto a imagem, mais particularmente em um filme do gênero de horror. Com colaboração do responsável pelo som já nos estágios iniciais de criação, e não simplesmente numa etapa para resolver problemas, foi possível potencializar toda a narrativa do filme, chegando a um resultado que não seria possível se fosse utilizado de um processo tradicional.

REFERÊNCIAS

AS TRÊS Máscaras do Terror (Black Sabbath. Itália/França, 1 filme, cor. , sonoro, 1963, 92 min., Emmepi Cinematográfica, Galatea Film, Alta Vista Film Production, Societé Cinématographique Lyre. Dir. Mario Bava.)

BEAUSOLEIL, B. **Part II**. In: Lucifer Rising OST: Arcanum Ent, p 2004. 2 CDs (aprox. 103 min). Faixa 2 (aprox 6 min). CD 1.

CARREIRO, R. Sobre o Som no Cinema de Horror: Padrões recorrentes de Estilo. **Ciberlegenda**, v.1, n.24, 2011. p. 43 – 53. Disponível em: <<http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/view/381>>. Último acesso: 28/11/2027.

CARROLL, N. **A Filosofia do Horror ou os Paradoxos do Coração**. Campinas, Papyrus, 1999.

DESAFIO ao Além (The Haunting. EUA/Inglaterra, 1 filme, P&B , sonoro, 1963, 112 min., Argyle Enterprises, Robert Wise.)

FIELD, S. **4 Roteiros**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1994.

ITO, B. I.; MACAGI, C. E. **O Rastro**: diálogos entre som e narrativa no gênero de horror. Trabalho de Conclusão do Curso de Cinema e Vídeo. Universidade Estadual do Paraná/ Faculdade de Artes do Paraná. 2014. 205 fls

JÚNIOR, R. S. **O Horror no Cinema**: a Construção da Sensação de Medo em “O Exorcista”. BOCC - Biblioteca Online de Ciências da Comunicação. Disponível em: <<http://chile.unisinos.br/pag/junior-amado-o-horror-no-cinema.pdf>>. Visto em: 22/04/2013.

NAKAZAWA, K, OWAKU, H., YAMAOKA, A. **E3 2002**: Interview with Hiroyuki Owaku, Akira Yamaoka and Kazuhide Nakazawa (IGN). 2002. Disponível em: <<http://archive.today/XcZQM>> Último acesso em: 29/11/2017.

MCKEE, R. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios de escrita de roteiros. Curitiba: Arte & Letra, 2006. p. 383 – 384.

NA SOLIDÃO DA NOITE (Dead of Night. Reino Unido, 1 filme, P&B , sonoro, 1945, 103 min., Ealing Studios. Dir. Alberto Cavalcanti, Charles Crichton, Basil Dearden, Robert Hamer.)

O EXORCISTA (The Exorcist. EUA, 1 filme, Cor., sonoro, 1973, 122 min., Warner Bros., Dir. William Friedkin.)

O ILUMINADO (The Shining. EUA/Inglaterra, 1 filme, Cor., sonoro, 1980, 146 min., Warner Bros., Dir. Stanley Kubrick.)

PAGANELLI, F. L. **Semelhanças e Diferenças**: Silent Hill o Cinema e os Videogames. Curitiba, 2011. 101 f.. Monografia. - Bacharelado em Cinema e Vídeo, Faculdade de Artes do Paraná.

PENDERECKI, K **The Awakening Jacob**. In: A Polish Requiem: Chandos, p. 1996. 2 CDs (1:42:35). Faixa 7 (8:49), CD 2.

ROTH, Jean-Marie. **L'Écriture de Scénarios** – Édition Revue et Augmentée. Vincennes: Chiron Editeur, 2012. p. 273 – 274.

SILENT HILL 2, Japão, Creature Labs/Konami, 2001, 1 DVD-ROM, Playstation 2.

SILENT HILL 3, Japão, Konami, 2003, 1 DVD-ROM, Playstation 2.

SILENT HILL, Japão, Konami, 1999. 1 CD-ROM, Playstation.

SONNENSCHNEIDER, D. **Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema**. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2001.

THOM, R. **Designing a movie for sound**. 1999. Disponível em: <http://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm>. Último acesso: 29/11/2017.

WHALEN, Z. Case Study: Film Music Vs. Video-Game Music: The Case of Silent Hill. In: **Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual**. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2007.